PlayStation the Best

PlayStation

みんなのGOLF™

CONTENTS

How To Start！（ゲームの始め方） 2
Main Menu（メインメニュー画面） 3
Game Select（ゲームセレクト画面） 4
Status（ステータス画面） 6
Config（コンフィグ画面） 7

How To Shot!（ショットの打ち方） 8
How To Putt！（パッティングモードについて） 14
Score Card（スコアカードの見方） 16

Other Systems（その他のシステムについて） 18
Characters & Course Guide
（キャラクター・コース紹介） 20

■お問い合わせ先■
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444

なお、ゲームの内容や裏技などに関するご質問には
お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

For Japan Only
プレイヤー 1~4人
メモリーカード 3ブロック
マルチタップ対応 1~4人
SCPS 91126

CAUTION!

◆最初にメモリーカードの確認を◆

※このソフトでは、電源を入れたあとすぐにメモリーカードのチェックを行います。そのため、プレー途中でカードの抜き差しを行うと、データの読み込みエラーやデータ破損事故が起こる可能性があります。メモリーカードは電源を入れる前にしっかりセットしておきましょう。
また、メモリーカードはメモリーカード差込口1もしくは1－Aに差してください。

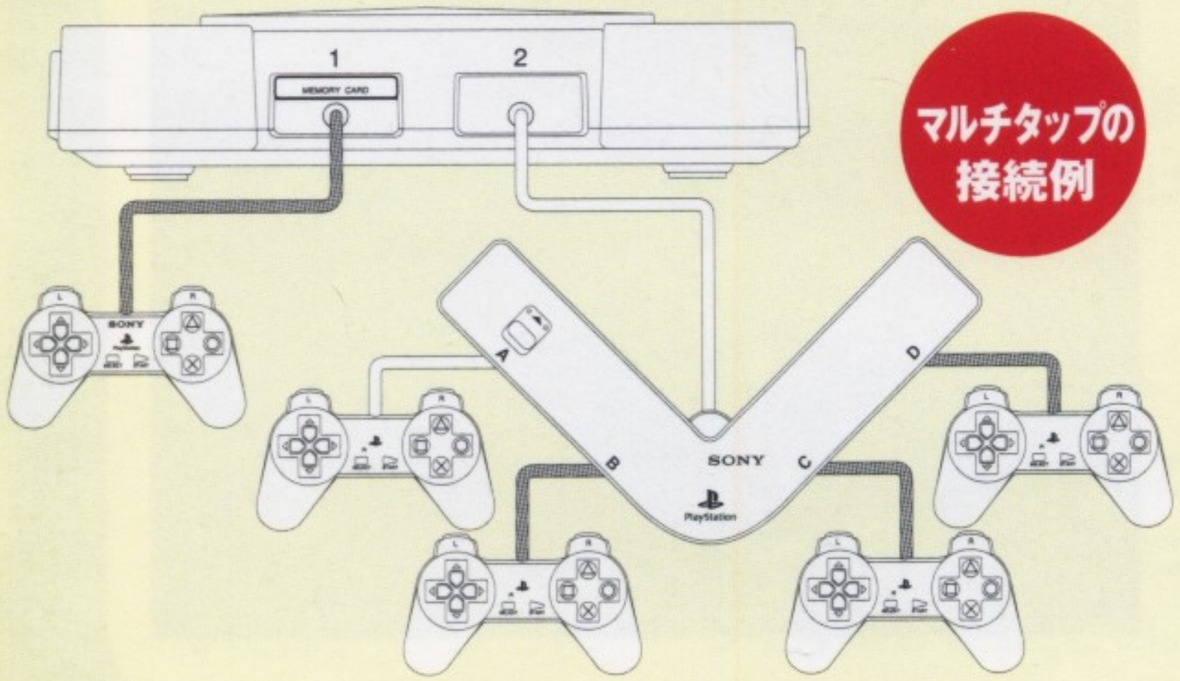
◆セーブできるのは1コースで2ヶ所◆

セーブは9ホール終了後と、18ホール終了後（もしくは試合結果決定後）にのみ行うことができます。このとき、NAME ENTRYをしたデータや、スーパーショットのデータ等もいっしょにセーブされます。それ以外の場所ではセーブされませんので、注意してください。

◆ソフトリセットの仕方◆

プレイ中に「SELECT」ボタンを押し、スコア表を表示させた状態でL1,R1ボタンを同時に押し続けると、ソフトリセットされます。

マルチタップのつなぎかた



マルチタップの接続例

このソフトはマルチタップを使用して、最大4人までいっしょにプレイすることができます。コントローラ端子「1」もしくは「2」にマルチタップを接続し、マルチタップのコントローラ端子にコントローラを接続してください。また、必ずマルチタップ側のコントローラ端子「A」にコントローラを接続してから、残りのコントローラをB、C、Dの各端子に接続してください。

※マルチタップを使用しなくても、4人までプレイすることが可能です。

How To Start!

ゲームの始め方

CD-ROMをプレイステーション本体にセットして電源を入れると、起動画面に続いて左のようなタイトル画面が表示されます。ここでコントローラのスタートボタンを押せばゲームを始めることができますが、そのまましばらく待ってみましょう。

デモ画面で基礎レッスン

タイトル画面のまましばらく待つと、右の写真のようなデモが自動的に始まります。このデモは、初心者のプレイヤー向けの操作説明になっているので、一度は見ておくといいでしょう。ちなみにデモはレッスン1からレッスン3まで用意されています。

Main Menu

メインメニュー画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、左のようなメインメニュー画面が表示されます。この画面では、5つのメニューのなかから、コントローラの方向キーと○ボタンを使って、好きなものを選ぶことができます。各メニューの詳しい内容は下のとおりです。

PLAY GAME(ゲームを開始する)

ゲームを開始するときに、このメニューを選びます。このあと、ゲームセレクト画面が表示されます。詳しくは4ページを参照してください。

STATUS(プレイの記録を見る)

ベストスコアや各ホールでの記録など、さまざまな情報を見ることができます。詳しくは6ページを参照してください。

CONTINUE(中断していたプレーの再開)

メモリーカードにプレイ途中のデータをセーブしていれば、このメニューで再開できます。セーブについては1ページと19ページを参照してください。

PUTT GOLF(パットゴルフで遊ぶ)

パッティングのみを楽しむパットゴルフをプレイすることができます。普通のゴルフのルールをよく知らない人や、難しいコントローラ操作が苦手な人でも、このパットゴルフなら大丈夫。大人から子供まで、みんなで楽しめるはずです。なおパッティングのやり方については、14ページからの説明を参照してください。

CONFIG(各種ゲーム設定)

このメニューを選ぶと、ゲームに関するいろいろな設定を行うことができます。詳しくは7ページを参照してください。

Game Select

ゲームセレクト画面

メインメニュー画面で"PLAY GAME"を選ぶと、左の写真のようなゲームセレクト画面が表示されます。ここでは6つのゲームモードから好きなものを選んでプレイすることができるのです。それぞれのゲームモードについては、下の説明を参照してください。

STROKE（ストロークプレイ）

もっともノーマルなプレイモードです。プレイ人数（最大4人で対コンピュータ戦も可）やプレイするコースが自由に選べます。

MATCH PLAY（マッチプレイ）

スコアではなく、各ホールごとの勝ち負けの数を競うモードです。対人、対コンピュータ戦の2種類が選べますが、二人プレイ専用です。

TRAINING(トレーニング)

一人プレイ専用で、好きなコースやホールを選んで、集中して練習することができます。ただし、ハイスコアを記録に残すことはできません。

TOURNAMENT（トーナメントプレイ）

実際のゴルフトーナメントと同じように、何人ものライバルゴルファーたちとスコアを競うモードです。一人プレイ専用となります。

VS MODE（対戦プレイ）

ルールはマッチプレイと同じですが、対コンピュータ戦のみです。これに勝つと、新しいキャラクターが使用できるようになります。

????

5つのコースが全部使用可能になると選べるようになる謎のモードです。何度もプレイすれば、そのうち必ず見ることができますよ。

実際にゲームを始めるまで

1.プレイ人数を選ぶ

では実際に、トレーニングモードをプレイしてみましょう。まず"TRAINING"を選ぶと、プレイ人数セレクト画面が表示されます。この場合は一人プレイ専用ですが、ゲームモードによっては方向キーの左右でプレイ人数を、上下で使用コントローラを選ぶことができます。

2.キャラクターを選ぶ

プレイ人数を決めたら、つぎに使用キャラクターを選びます。最初はふたりしか選べませんが、"VS MODE"でコンピュータに勝つと、使えるキャラクターは増えていきます。それぞれのキャラクターごとにいろいろな特徴がありますから、あなたのお好みで選んでください。

3.コースを選ぶ

続いてコースを選びます。最初に選択できるコースは限られていますが、プレイを続けて経験値を貯めると、使用可能なコースが増えていきます。また、ここではティー位置（第一打を打つ位置）やプレイ難易度（"ダフり"のあるなし）の設定も行うことができます。

4.ホールを選ぶ

トレーニングモードでプレイするときに限ってですが、プレイするホールを選ぶことができます。方向キーの左右で好きなホールを選んで○ボタンで決定すると、いよいよゲームが始まります。実際のプレイ方法については、8ページからの説明を見てください。

Status

ステータス画面

メインメニュー画面でSTATUSを選ぶと、左のようなステータスメニュー画面が表示されます。ここでは、6つのメニューのなかから好きなものを選ぶことで、さまざまなプレイヤー情報を見ることができます。各メニューの詳しい内容は下の説明を参照してください。

BEST SCORE(ステータス&最高スコア)
現在までに獲得した経験値、現在使用可能なコース、各コースのベストスコアや最大飛距離などのデータを見ることができます。

RECORDS(トーナメント個人データ)
トーナメントの詳細なデータ(プレイ回数、最高・平均スコア、平均パット数、フェアウェイキープ率、パーオンキープ率)を見ることができます。

TROPHY(獲得トロフィー)
このメニューを選ぶと、それまでにトーナメントモードで入手したトロフィー(5位以内に入賞すると獲得できます)を見ることができます。

SUPER SHOT(スーパーショットの再現)
それまでのプレイ中(トレーニングは除く)、アンダースコア(規定打数より少ない打数)で回ったホールのリプレイを見ることができます。

NEW ENTRY(名前の登録)
トーナメント結果のセーブファイル(ゲームの途中経過のセーブファイルとは違います)に、名前を新規登録、または変更することができます。

VS DATA(VS MODEの成績)
VS MODEでコンピュータと対戦した結果を見ることができます。勝つと"○"、未勝利の場合は"−"(ハイフン)が表示されます。

Config

コンフィグ画面

メインメニュー画面でCONFIGを選ぶと、左のようなコンフィグ画面が表示されます。この画面では、5つのメニューの設定を、コントローラの方向キーを使って(上下で項目選択、左右で設定変更)行うことができます。各メニューの詳しい内容は下のとおりです。

BET（かけゴルフの設定）

普通のスコア以外に、かけゴルフのポイント計算をするかどうかの設定です。ハンディキャップのオン・オフも設定可能です。

BGM（音楽のオン・オフ）

ここでは、ゲーム中のBGMを流すか流さないかを設定できます。ただし、スタート画面やメインメニューでのBGMは消すことができません。

CADDY MODE（クラブの自動選択）

この項目をオンにすると、プレイ中に次の球を打つのに適したクラブが、自動的に選択されます。慣れないうちはオンにしておきましょう。

CADDY VOICE（キャディの声の変更）

プレイ中の「ナイスショット！」や「ナイスオン！」といったかけ声を、男性の声と女性の声の2種類から選ぶことができます。お好みでどうぞ。

RESET DATA（プレイ成績のリセット）

この項目にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、それまでのプレイ成績(経験値や獲得キャラクターも含まれます)が初期化されます。初期化前に1回だけは、リセットするかどうかを聞かれますから、うっかり大事なデータを消してしまわないように気をつけてください。

How To Shot!

ゲーム画面の見方

ホール表示

ピンとの高低差

風向き表示

ターゲットカーソル

キャラクター名
現在のスコア

残りの距離

そのホールでの打数

使用クラブ表示

パワーゲージ

ボールコンディション

クラブを選ぶ……L1、R1ボタン

さて、まずはクラブの選択です。クラブごとに飛距離や軌道が違いますから慎重に選びましょう。画面上に表示される黄色いターゲットカーソルを見れば、そのクラブでフルスイングしたときのボールの飛距離が、だいたいわかりますから参考にしてください。

打つ方向を決める……方向キーの左右

方向キーの左右では、ボールを打つ方向の変更ができます。クラブ選択時と同様ターゲットカーソルで落下地点の確認をしましょう。なお、ここでR2ボタンを押すと、オレンジ色の高低差表示カーソルが現われ、自分の位置とピン位置の高低差を知ることもできます。

ホール全体図表示……スタートボタン

スタートボタンを押すと、画面がホール全体図に切り替わります。この画面でも、クラブの選択やショット方向の変更ができますから、2打目、3打目のショットのことまで考えて、ボールの狙いどころを調整しておきましょう。ちなみに、この全体図で地面がむき出しになっているところはOBゾーンです。ここにボールを打ち込むと1打罰になるので気をつけてください。

◆ホールの外（長方形の外側）にはボールは出ないから大丈夫。

ホールを見回す……方向キー上下、△・×ボタン

ボールの落下地点などの地形を細かく知りたいときには、カメラの視点を動かして確認しましょう。まず方向キーの上下でカメラの高さが変更可能です。また△ボタンで奥に、×ボタンで手前にカメラを動かせますから、操作を組み合わせれば好きな場所を見ることができます。なお、カメラの位置を元に戻すには、R2ボタンか○ボタンを押してください。

ボールを打つ……○ボタン

さて、実際にボールを打つときに使うのは○ボタンです。まずボタンを１回押すとパワーゲージが左に伸び始めます。もう一度押してどれくらいのパワーで打つかを決め、最後にショットのタイミングを決めます。このタイミングがもっとも重要で、始点の目盛から大きくズレるとボールが曲がったりとんでもない方向に飛んだりしますから気をつけてください。

◆タイミングが早いと右曲がり、遅いと左曲がりの球になってしまいます。

◆赤い下線から大幅にタイミングがずれると、球はあさっての方向に……。

ワンポイントレッスン1：ショット時の注意点

風向きに注意

風向きによってはボールの軌道は大きく変わります。ショット前には、画面右上の風向き表示を見て、風の方向と強さを確認しておきましょう。なお、各ホール第１打目に限って風の強さは表示されません。そんなときにはＲ２ボタンで芝を投げるか、画面左上の旗の動きで風の強さを予想しましょう。

◆ふだんは、この風向き表示で風の方向と強さを確認しておきましょう。

◆R2ボタンを押すと、芝が飛んでいく方向と早さで、風を読むことができます。

ライ（ボールの状態）に注意

風向き以上に影響が大きいのが、ボールが転がっている地面の状態です。地面の傾きによっては打球の方向が大きく変わりますし、芝やラフ(草むら)の状態しだいで飛距離も変わります。画面右下のボールの拡大図をよーく見て、ショットしたボールにどのような影響が出るかを考えてから打つようにしましょう。

◆傾きの影響は青い矢印で表示され、ボールが曲がる方向を知ることができます。

◆ボール下の数字はパワーのダウン率で、数字が小さいほど飛距離が落ちます。

ワンポイントレッスン2：ボールを打ち分ける方法

ショットパワーの調整

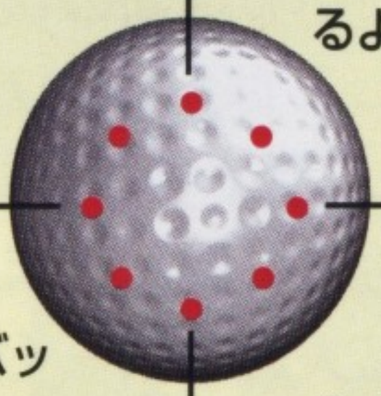
構えているときに□ボタンを押すと、ショットモードの調整ができます。ショットモードには、通常よりも強い力で打つパワーモードと、どのクラブでも一定の飛距離で打てるアプローチモードの2種類があります。それぞれ、使いどころは限られますが、いいスコアを出すためには必須のテクニックです。うまく使いこなしてください。

◆パワーモードでは通常より飛距離が伸びますが、1回のプレイで使える回数が限られています。

◆ピンから60ヤード以内に近づくと、アプローチモードが使用可能。飛距離が固定されます。

ボールの軌道とその影響

ボールを叩く位置を変えれば、特定方向へスピン(回転)をかけられます。やり方は、ショット時にパワーを決めてからタイミングを決めるまでのあいだに方向キーを押すだけ。画面右下のボール上の丸い印が方向キーを押した方向に移動し、ボールを叩くポイントが変化します。方向キーの斜めを押せば、2種類のスピンを同時にかけることもできます。



◆ボールの左を叩くと、右に曲がるスライスボールを打つことができます。

◆上を叩くとトップスピンがかかって、ボールの弾道が低くなり、遠くまで転がるようになります。

◆下を叩くとバックスピンがかかってボールの弾道が高くなり、あまり転がらなくなります。

◆ボールの右を叩くと左に曲がるフックボールを打つことができます。

ワンポイントレッスン3：ボールの軌道について

クラブの種類とボールの軌道

ウッド(1W～4W)

ボールを遠くに飛ばすのに適した長いクラブのことです。これで打ったボールの軌道は低くなります。

ウェッジ(PW、SW)

飛距離が短く狙った場所にボールを落とすのに適しています。それぞれピッチングウェッジ、サンドウェッジと呼びます。

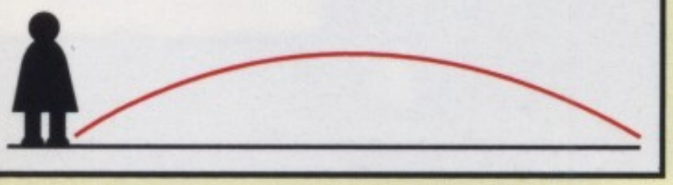
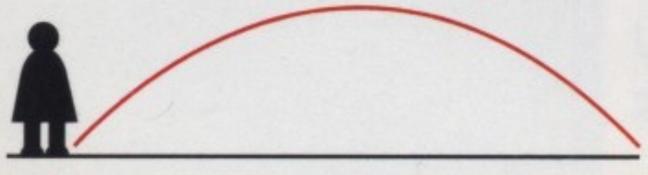
アイアン(2I～9I)

番号によって飛距離や軌道が細かく変わるクラブです。数字が大きいほど軌道が高く、飛距離が短くなります。

パター(PT)

ほかのクラブと違って、ボールをまっすぐ転がすためのもので、普通はボールがグリーンに乗ってから使います。

ボールの軌道とその影響

ボールの軌道	特　徴	打ち分けかた
低い軌道 	●遠くまで転がる ●狙った場所に止めにくい ●風の影響を受けにくい ●障害物を越えにくい	●数字が小さいクラブ(1・3・4W、2・3・4・5Iなど)を使って打つ ●トップスピンをかけて打つ
高い軌道 	●あまり転がらない ●狙った場所に止めやすい ●風の影響を受けやすい ●障害物を越えやすい	●数字が大きいクラブ(6・7・8・9Iなど)やPW、SWを使って打つ ●バックスピンをかけて打つ

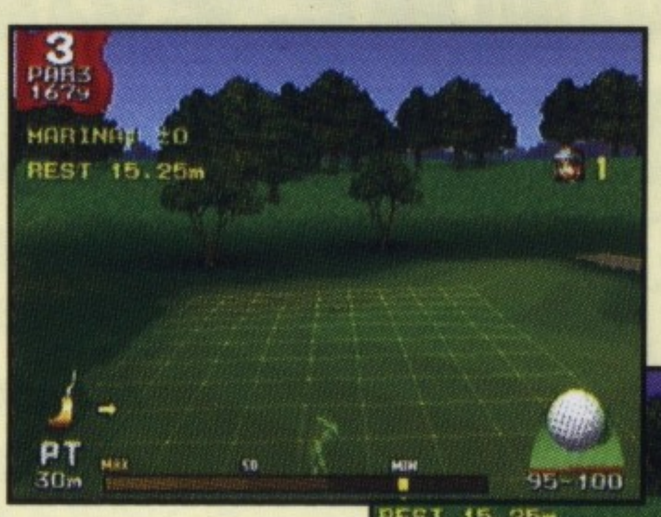
How To Putt!

パッティングモードについて

さて、ショットを繰り返してボールがうまくグリーンに乗ったら、パターを使ってボールを打つパッティングモードへと自動的に切り替わります。このモードは通常時と操作がちょっと違うので気をつけてください。このパットをどれだけうまく決めるかで、スコアは大きく変わりますから、うまくできるようになるまでよく練習してくださいね。

グリーンを見回す……方向キー上下、△・×ボタン

まず、カメラアングルを変えてグリーンの様子を見るには、通常時と同様に方向キーの上下、△・×ボタンを使用します。また、スタートボタンを押すと、ホールの全体図ではなくグリーンの全体図を見ることができます。なお、パット時にはターゲットカーソルが表示されませんから、いろいろな角度から見て、ボールを打つ方向を決めましょう。



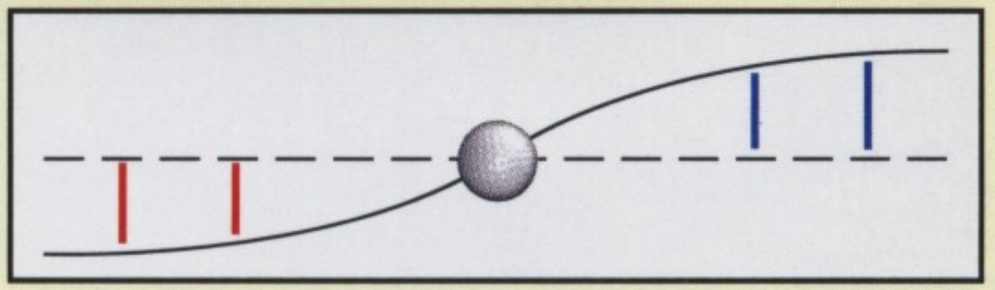
◆視点を元に戻すのも、通常時と同じくR2ボタンで大丈夫。

◆真横から眺めてみれば、グリーンの傾斜もよくわかります。

グリーンの傾きを見る……L1、R1ボタン

グリーンの傾きを見るには、縦横に引かれた黄色い線を見るのが簡単ですが、R1ボタンを押すとさらに赤と青の補助線が出て、より細かい高低差を見ることができます。また、L1ボタンを押すと、カメラの位置が180度回転し、反対側からもグリーンを眺めることができます。△・×ボタンと組み合わせて、いろいろな方向から傾斜を確認しましょう。

◆赤い線は自分の位置より低い場所を、青い線は高い場所を示します。詳しくは下の図を見てください。



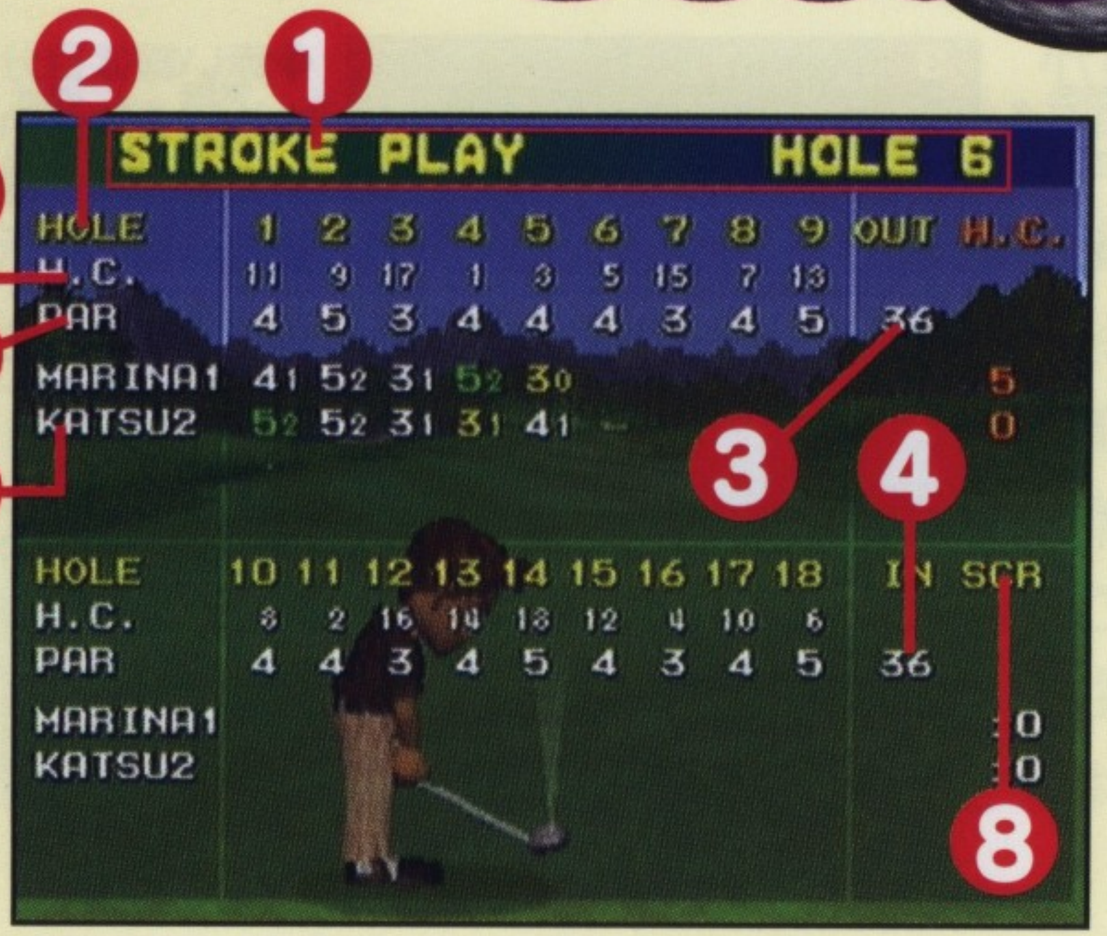
ボールを打つ……○ボタン

パターを使ってボールを打つには通常時と同じく○ボタンを使います。パワーを決めるだけでタイミングを決めるためにボタンを押す必要はありません。また、□ボタンで最大飛距離30メートルのモードと10メートルのモードとを切り替えることもできますので、自分の好みや状況に応じて使い分けてください。

◆ロングパットのときには30メートルモードのほうが便利。

◆短い距離なら10メートルモードのほうが微調整がききます。

Score Card



スコアカードの見方

ゲーム中にセレクトボタンを押すと、その時点でのプレイヤーのスコアを見ることができます。ゲームモードによって多少違いはありますが、基本的に右のような画面表示となります。ゲーム中には何度でも見ることができますから、時々、自分のスコアを確認してみるといいでしょう。各項目の意味については、下の説明を見てください。

スコアカードの各項目の意味

1……ゲームモードと現在のホール番号。

2 HOLE……ホール番号です。

3 OUT……前半9ホールの合計打数。

4 IN……後半9ホールの合計打数。

5 H.C.……ハンディキャップをつける優先順位。例えばハンディが5なら、この数字が1から5までのホールに1打分ずつのハンディキャップが設定され、そのホールの規定打数が1打増えたのと同じことになります。

6 PAR……それぞれのホールの規定打数です。この数字より少ない打数でボールを入れるとスコアが下がり、スコアがマイナスになるほどいい成績になります。

7 キャラクター名……現在プレイ中のキャラクターです。最大4人まで表示されます。（打数……プレイヤーの打数です。小文字はグリーン上でのパット数になります。マッチプレイ時には勝敗だけが表示されます。）

8 SCR……現在の合計スコアです。打数ではなく、規定打数との差が表示されます。

※なお、マッチプレイでは勝ったホールの数で勝敗を決めますので、18ホールすべてをプレイし終わる前にゲームが終了することがあります（残り2ホールで3upの場合など）。

◆黄色い文字が自分。方向キー上下で一覧のスクロールができます。

トーナメントスコア

トーナメントモードでプレイしている場合、セレクトボタンを押すと左のようなトーナメントスコアが表示されます。ここではトーナメント参加者全員のスコアが確認でき、さらにその順位でもらえる経験値も表示されます。ここで方向キーの左右を押すと、通常のスコア表示に切り替わります。

◆ギャンブル感覚のベットモードでプレイをさらに盛り上げよう！

ベットスコア

コンフィグでベットモードをオンにしていれば、スコア表示後に方向キーの左右を押すと、左のベットスコア画面になります。この画面には、各プレイヤーが現在どれだけのポイントを得ているかが表示されます。ベットについてはインストラクションカードの解説を参照してください。

スコアの数え方

PAR……パー。規定打数でカップインすること。
BIRDIE……バーディ。規定打数より１打少ないショット数でカップインすること。
EAGLE……イーグル。規定打数より2打少ないショット数でカップインすること。
ALBATROSS……アルバトロス。規定打数より3打少ないショット数でカップインすること。
BOGEY……ボギー。規定打数を１打多いショット数でカップインすること。
DOUBLE BOGEY……ダブルボギー。規定打数を2打多いショット数でカップインすること。
※ちなみにこのゲームでは、１ホールの打数が規定打数×３以上になった時点で自動的にギブアップとなり、そのホールは終わったことになってしまいます。

Other Systems

その他のシステムについて

さて、ここまではゲームをプレイするための基本的な説明を行ってきました。ですが、それらの基本システム以外にも、いくつか特殊なシステムが用意されています。ここでは、それらについての解説をしていきましょう。

経験値システム

"TRAINING"以外のゲームモードでプレイすると、全18ホールを終了したときに経験値をもらうことができます。この経験値をある程度集めると、前に説明したとおり新しいコースをプレイすることができるようになるのです。

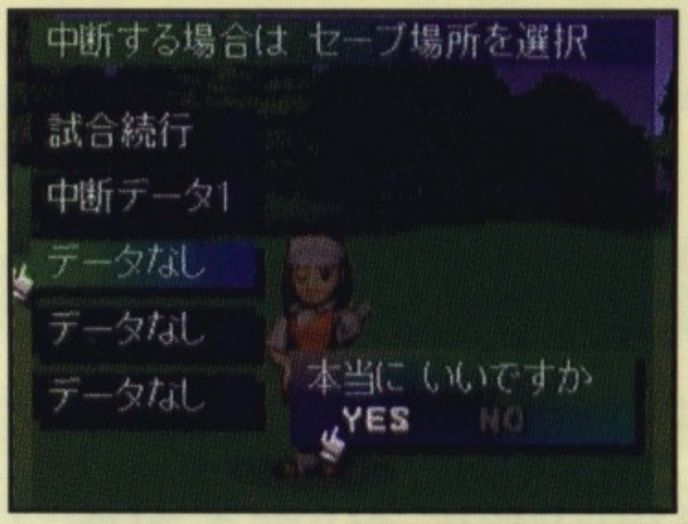
基本的にいいスコアを出せば高い経験値がもらえますが、ロングパットやチップイン(グリーン外から1発でカップインさせること)などの素晴しいプレイを行っても経験値をもらうことができます。たまには派手なスーパープレイを狙ってみてください。

◆一定の経験値を集めると、このように新しいコースでのプレイ権が与えられる。

◆最終的にプレイできるようになるコースは6つ。すべてのコースをゲットしよう！

セーブシステム

前のページでも少し説明しましたが、このゲームには2種類のセーブモードがあります。ゲームを中断するときに使う途中経過セーブ(9ホール終了後セーブします。)と、トーナメントの結果を記録する個人データセーブです。この2種類のデータをセーブするファイルは、それぞれ役割が違いますから使い方を間違えないようにしてください。なお、これらのファイルはメモリーカードを合計3ブロック使用しますので、あらかじめ空きを作っておいてください。



◆途中経過を4つのファイルにセーブしても、個人データが消えることはありません。

◆CONTINUEを選ぶと、右の画面が表示されます。中断データをロードし、18ホール終了すると、その中断データは消えます。

風向き変更システム

トレーニングモードでプレイしているときにセレクトボタンを押すと、右のような画面が表示され、風の向きと強さを設定できます。方向キーの上下で項目の切り替えを、左右で風向きや風速の変更が行えます。自分の好きな状態での練習を楽しんでください。

◆練習場でのプレイ中に限り、地面の状態の変更も行えます。

Characters & Course Guide

キャラクター・コース紹介

すでに説明したとおり、VS MODEで勝つと新しいキャラが使えるようになり、また経験値をためると新しいコースを回れるようになります。最終的には10人のキャラクターと6つのコース（練習場とパットゴルフは除く）が登場しますが、まずはここで基本の2人と1コースを紹介しておきましょう。

MARINA（マリナ）

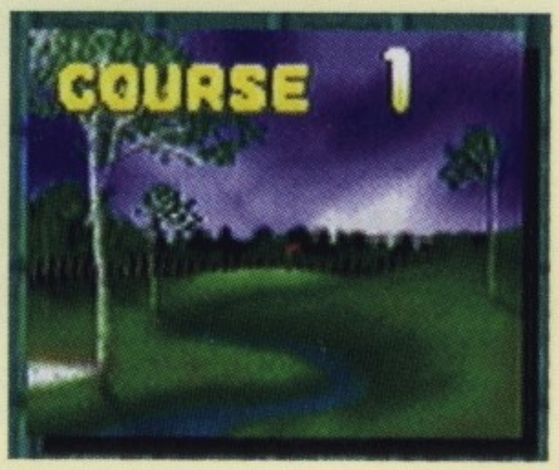
ロングヘアーのおしとやかな女の子。パワーはないけど、クセのないストレート球が大きな武器です。操作をミスっても影響が少ない、初心者向けのキャラクターでしょう。

KATSU（カツ）

勢い勝負の元気な青年。パワーはそこそこですが、右曲がりのフェードボールを打つクセがあります。コース上に障害物があるときは、球筋によく気をつけましょう。

グリーンカントリークラブ

最初からプレイ可能で、オーソドックスなレイアウトが特徴です。傾斜もなだらかで全体的に簡単ですが、いろいろな攻め方が楽しめる堂々たるトーナメントコースです。



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

初心者のためのゴルフ用語辞典

■ホール各部の名称関係

ティーグラウンド……そのホールで、最初にボールを打つ場所のことです。

フェアウェイ……ホールの大部分を占める芝生の部分です。ドラコンの時にはここにボールを落とさないといけません。

グリーン……ボールを入れるカップがある、芝生が短く刈りそろえられた場所です。ニアピン勝負の時は、ここに1発でボールを乗せなくてはいけません。

ラフ……ホール中の芝が長く繁った場所のことです。芝の生え具合によってはバンカーなみの障害になります。

ハザード……池やバンカーなど、ホール中に作られた"ボールが落ちるとまずい場所"をまとめてこう呼びます。

ウォーターハザード……いわゆる池です。ボールが落ちると1打罰となります。

バンカー……砂場です。ボールが出しにくいですが、とくに罰はありません。

スタイミー……木や丘などの、目の前に立ちはだかる障害物のことです。

OB……アウト・オブ・バウンズの略で、ホール外のボールを出してはいけない場所のことです。ここにボールが出てしまうと1打罰になります。

■ボールの打ち方関係

フェードボール……右曲がりの球筋のこと。打ったあと左方向に飛んでから右に戻るという軌道になります。

ドローボール……左曲がりの球筋のこと。打ったあと右方向に飛んでから左に戻るという軌道になります。

スライス……右曲がりの球筋のこと。フェードボールと違い、まっすぐ飛んだあと右に切れていきます。

フック……左曲がりの球筋のこと。ドローボールと違い、まっすぐ飛んだあと左に切れていきます。

アプローチ……2打目や3打目でグリーンを狙ってボールを寄せることです。

キャリー……ボールを打って着地するまでの距離のことです。また、着地してから転がる距離のことは"ラン"といいます。

ランニング……低い軌道でボールを転がしていくことです。また、ボールを高く上げることは"ピッチ"、少し上げて転がすことを"ピッチ＆ラン"と呼びます。アプローチの状況によって使い分けるとプロっぽいです。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 91126

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.